

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN AKTIF BERMAIN JAWABAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSAN CENDIKIA BANGKINANG**



Oleh

**ASTUTI MERI
NIM. 10911008809**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2012 M/1433 H**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN AKTIF BERMAIN JAWABAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSAN CENDIKIA BANGKINANG**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I)



Oleh

**ASTUTI MERI
NIM. 10911008809**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2012 M/1433 H**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang*, penelitian yang ditulis oleh Astuti Meri NIM. 10911008809 dapat diterima untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 8 Rajab 1433 H
29 Mei 2012 M

Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Pembimbing

Drs. H. Amri Darwis, M.Ag

Drs. M. Fitriadi, M.A

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang*, penelitian oleh Astuti Meri NIM. 10911008809 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 24 Syakban 1433 H/14 Juli 2012 M dan skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Pekanbaru, 24 Sya'ban 1433 H
14 Juli 2012 M

Mengesahkan,
Sidang Munaqasyah,

Ketua

Sekretaris

Drs. Azwir Salam, M.A

Drs. H. Amri Darwis, M.Ag

Penguji I

Penguji II

Dr. Khairunas, M.Ag

Dra. Afrida, M.Ag

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag
NIP. 197002221997032001

PENGHARGAAN



Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang”.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini juga tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN Suska Riau Pekanbaru beserta Staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru.
3. Bapak Drs. H. Amri Darwis, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Drs. Hartono, M.Pd sebagai Penasehat Akademis
5. Bapak Drs. M. Fitriadi, MA selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan pertunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
7. Ibu. Eliza Deni S.TP selaku Kepsek SDIT Insan Cendikia Bangkinang yang telah memberikan motivasi dan ijin dalam penelitian ini.
8. Teristimewa buat Ibunda dan keluarga yang telah banyak melimpahkan perhatian, kasih sayang, nasihat, bimbingan dan dorongan baik yang bersifat materi maupun spiritual, sehingga dengan itu semua menjadikan saya tetap tegar dan dalam menuntut ilmu.
9. Buat suami tercinta, Deswandi SE, yang telah memberikan motivasi dan dorongan lahir batin kepada penulis selama menyelesaikan studi. *Jazakumullah Khairan Katsiron.*
10. Rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Pekanbaru, September 2012

Penulis

ABSTRAK

Astuti Meri (2012) : Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang

Dari hasil observasi penulis dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang, penulis menemukan gejala-gejala atau fenomena-fenomena khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu: 1) dari hasil belajar siswa, dari 27 orang siswa, terdapat 18 orang siswa (64%) belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65, Nilai hasil ujian, siswa sulit memahami pelajaran, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa masih cenderung rendah atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. 2) dari metode pembelajaran, metode pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah, selain metode ceramah, guru biasanya mengajar dengan menggunakan metode latihan dan penugasan, dan Metode mengajar guru cenderung monoton dan tidak variatif.

Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV tahun pelajaran 2011-2012 dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Sedangkan obyek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang. Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan Juni hingga September 2011. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dapat meningkatkan Hasil Belajar PAI siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang. Peningkatan hasil belajar dapat dipaparkan sebagai berikut: 1) Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode aktif bermain jawaban terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I dan II guru telah melaksanakan seluruh aktivitas yang dijadikan indikator pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode aktif bermain jawaban. Artinya, guru telah 100% melaksanakan seluruh aktivitas, dan menandakan bahwa guru telah menguasai dengan baik metode yang dimaksud dalam penelitian ini. 2) Aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 sebesar 57% dengan kategori “sedang” pada pertemuan 2 menjadi 67% dengan kategori juga ‘sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 74% dengan kategori “baik”, meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 84% dengan kategori “baik”. 3) Hasil belajar menggunakan metode aktif bermain jawaban mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I secara klasikal ketuntasan yang didapat sebesar 63% dan pada siklus II meningkat menjadi 78%.

ABSTRACT

Astuti Meri (2012) : Application of Active Learning Methods to enhance Outcomes Play Learn Answers on subjects of Islamic religious education Fourth Years, Islamic Elementary School Students Insan Cendikia Bangkinang

From the author's observation in the process of Islamic religious education Fourth Years, Islamic Elementary School Students Insan Cendikia Bangkinang, author of finding symptoms-symptoms or phenomena, especially on the subjects of Islamic religious education, namely: 1) of the student learning outcomes, of 27 students, there are 18 students (64%) have not reached the minimum value for the criteria (KKM) namely 65, exam results, Grade students is difficult to understand the lessons, so the impact on student learning outcomes, i.e. student learning outcomes is still low or cendrung under the minimum value for the criteria (KKM) that have been set. 2) of the method of learning, learning method, teachers tend to use methods of the lecture, in addition to lectures, teachers usually method of teaching by using method of exercises and assignments, and methods of teaching teachers tend to be monotonous and not virtual.

As the subjects in this research is a Fourth Years in 2011-2012 with the number of students as many as 27 people. Whereas the object of this research is improving learning outcomes through Active Learning Methods Play an answer student of Fourth Years of Islamic Elementary School Students Insan Cendikia Bangkinang. The study was planned to be carried out in June to September 2011. The study consists of two cycles. Each cycle is conducted in two sessions. It is intended for students and teachers can adapt to learning methods are applied. So that the results class action research can be utilized in the process of teaching and learning.

Based on the results of the analysis and discussion as presented in chapter IV can be inferred that the application of Active Learning Methods can improve the results Play Answer of Islamic religious education Fourth Years, Islamic Elementary School Students Insan Cendikia Bangkinang. Improved learning outcomes can be described as follows: 1 teacher during the Activity activity) teaching and learning with application of the method of active play improved answers positively. In cycle I and II teachers have been carrying out all activities, which provided the implementation indicators using active learning methods play an answer. This means that teachers have been 100% carry out all activities, and indicating that the teacher has been ruled by either the method referred to in this research. 2 student Activity cycle I) meeting 1 of 57% to the category of "medium" at the meeting of 2 to 67% by category as well as ' being and cycle II meeting 1 of 74% to the category of "good", increasing the percentage of meetings of 2 with 84% to the category of "good". 3) results of the study using the method of active play answers have elevated from cycle to cycle I II, where the cycle I in classical ketuntasan obtained by 63% and in cycle II increased to 78%

ميري () : تطبيق تحسين مواضيع التعليم
الديني نسان سينديكيا بانجكينانج

إيجاد للمؤلفين عملية للتعليم الديني الابتدائية سينديكيا
بانجكينانج، ظاهرة، وهي: (هناك هي ()
معايير كيتونتاسان القيمة هي قيمة

فهم تميل
المعايير (- طريقة المدرسين تميل
أساليب غير تعليم المعلمين

. وأساليب تدريس المعلمين تميل رتبة
التحليل يمكن يمكن يحسن بتطبيق "

" الدين الابتدائية " سينديكيا بانجكينانج. ويمكن
حسين يلي: المعلمين التدريس تؤديه تحسين تطبيق
إيجابية .

جميع التنفيذ أساليب
المعلمين جيدة جميع ويشير المعلمين جيدا
الأساليب إليها هذا . (" "

يطلق

. "جيدة" جيدة

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
ABSTRAK	
PENGHARGAAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Istilah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
 BAB II KERANGKA TEORI	 10
A. Pengertian Hasil Belajar	10
B. Metode Pembelajaran	10
C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
D. Metode Pembelajaran	14
E. Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban	15
F. Hubungan Metode Aktif Bermain Jawaban dengan Hasil Belajar	17
G. Penelitian yang Relevan.....	18
H. Indikator Keberhasilan.....	19
I. Hipotesis Tindakan	20
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 21
A. Objek dan Subjek Penelitian.....	21
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
C. Rancangan Penelitian.....	21
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Teknik Analisis Data	25
F. Jadwal Penelitian	27
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 28
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	28
B. Hasil Penelitian	33
C. Pembahasan	52
D. Pengujian Hipotesis	56
 BAB V PENUTUP.....	 58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

		Halaman
1.	Tabel. III. 1 Kategori Observasi aktivitas guru dan siswa	26
2.	Tabel. III. 2 Alokasi Pelaksanaan Penelitian	27
3.	Tabel. IV. 1 Keadaan Guru SDIT Insan Cendikia Bangkinang	30
4.	Tabel. IV. 2 Keadaan Murid SDIT Insan Cendikia Bangkinang	31
5.	Tabel. IV. 3. Kurikulum di SDIT Insan Cendikia Bangkinang	33
6.	Tabel. IV. 4 Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI Sebelum Tindakan	34
7.	Tabel. IV. 5 Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban Pada Siklus I	36
8.	Tabel. IV. 6 Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus I	38
9.	Tabel. IV. 7 Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus I	40
10.	Tabel. IV.8 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	42
11.	Tabel. IV. 9 Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban Pada Siklus II (Pertemua Ketiga dan Keempat)	45
12.	Tabel. IV. 10 Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus II pertemuan 3	47
13.	Tabel. IV. 11 Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus II Pertemuan 4	49
14.	Tabel. IV. 12 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II	51
15.	Tabel. IV. 13 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	53
16.	Tabel. IV. 14 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, di mana kegiatan belajar tersebut berlangsung seumur hidup yang dilakukan kapan saja, dan di mana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tak dapat ditentukan sebelumnya. Namun demikian, belajar hendaknya dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan maksud tertentu. Maksudnya adalah bahwa belajar itu harus didasari oleh maksud dan tujuan yang baik, sehingga dengan hasil pembelajaran tersebut dapat berguna, minimalnya untuk sipelaku sendiri (siswa), dan manfaat lebih luas adalah berguna untuk masyarakat, Bangsa serta Agamanya.

Nana Sudjana mengemukakan bahwa belajar adalah proses aktif. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Tingkah laku sebagai hasil proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal.¹ Berdasarkan pendapat ini, perubahan tingkah lakulah yang menjadi intisari hasil pembelajaran.

Dalam konteks merancang sistem belajar, konsep belajar ditafsirkan berbeda. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu. Maksudnya agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat

¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosda Karya, 2004, h. 43

dikontrol secara cermat. Guru dengan sengaja menciptakan kondisi dan lingkungan yang menyediakan kesempatan belajar kepada para siswa untuk mencapai tujuan tertentu, dilakukan dengan cara tertentu, dan diharapkan memberikan hasil tertentu pula kepada siswa (pelajar). Hal itu dapat diketahui melalui sistem penilaian yang dilaksanakan secara berkesinambungan.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Dalam kegiatan belajar terjadi perubahan perilaku yaitu, belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.²

Masalah pokok yang dihadapi mengenai belajar adalah bahwa proses belajar tidak dapat diamati secara langsung dan kesulitan untuk menentukan terjadinya perubahan tingkah laku. Kita hanya dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Itulah sebabnya pengontrolan proses belajar dapat dilakukan bila proses belajar tersebut telah direncanakan dalam desain sistem belajar secara cermat. Sedangkan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil belajar setelah tindakan Siklus I dan Siklus II yang diperoleh melalui tes.

² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 18-32

Untuk itu, agar siswa memperoleh hasil belajar yang baik, guru memegang peranan penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, dan karenanya peningkatan mutu guru sangat urgen. Adanya kemajuan masyarakat dan gejala terjadinya macam-macam konflik mendorong perlunya pelaksanaan bimbingan di sekolah. Peran guru bersifat ganda, yakni sebagai pembimbing kegiatan belajar siswa dan sebagai pengajar dalam proses belajar mengajar.

Kunandar menjelaskan guru merupakan ujung tombak yang berada pada garis terdepan yang langsung berhadapan dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Para guru jelas dituntut pula dapat melaksanakan seluruh fungsi profesionalnya secara efektif dan efisien.

Kunandar menyatakan bahwa dalam menjalankan tugasnya seorang guru setidaknya harus memiliki kemampuan dan sikap sebagai berikut: *pertama*, menguasai kurikulum. Guru harus tahu batas-batas materi yang harus disajikan dalam kegiatan belajar mengajar, baik keluasan materi, konsep, maupun tingkat kesulitannya sesuai dengan yang digariskan dalam kurikulum. *Kedua*, menguasai substansi materi yang diajarkannya. Guru tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan bahan pelajaran yang ditetapkan, tetapi guru juga harus menguasai dan menghayati secara mendalam semua materi yang diajarkan. *Ketiga*, menguasai strategi dan evaluasi belajar. *Keempat*, tanggung jawab terhadap tugas. *Kelima*, disiplin dalam arti luas.³

Mengacu pada pendapat kunandar tersebut, maka tugas sebagai seorang guru tidaklah mudah. Seorang guru selain bisa mentransfer ilmu pengetahuannya kepada siswa juga harus bisa *ngemong* (bahasa jawa) siswanya, artinya seorang guru harus bisa menjadi suri tauladan atau cerminan bagi para siswanya. Seorang guru harus menguasai kurikulum pendidikan, hal ini sebagai tanggung jawab guru kepada instansi pendidikan di mana mereka mengabdikan dan juga kepada pemerintah yang telah menetapkan aturan-aturan tersebut (tentang kurikulum pendidikan).

³ Kunandar, *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers, 2007, h. 60

Lebih lanjut, menurut Kunandar:

Selain menguasai kurikulum pendidikan, guru juga harus paham serta menguasai teknik ataupun cara-cara yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini sangat penting sekali untuk diperhatikan karena tanpa menguasai strategi/teknik pembelajaran yang baik, maka akan sulit bagi siswa untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Jika hal ini terjadi maka tujuan dari pembelajaran itu sendiri akan sulit tercapai secara optimal.⁴

Hal seperti ini masing sering terjadi, dimana seorang guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan metode-metode yang kurang sesuai diterapkan pada masa sekarang. Pada umumnya guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah, penugasan serta kerja kelompok. Padahal jika dicermati masih banyak metode-metode ataupun teknik penyampaian pembelajaran yang perlu dicoba. Artinya disini, bukan berarti bahwa metode ceramah, penugasan dan sebagainya tersebut buruk dan tidak layak digunakan lagi, tetapi dengan inovasi pembelajaran akan didapatkan pengalaman-pengalaman, serta temuan yang lebih bervariasi. Metode yang lama masih bisa digunakan tetapi juga perlu dikolaborasikan (dipadukan) dengan metode pengajaran atau strategi yang lebih baru, seperti pembelajaran aktif dan kooperatif.

Bambang Warsita menjelaskan

Strategi adalah; a) ilmu siasat perang; b) siasat perang; c) bahasa pembicaraan akal (tipu muslihat) untuk menciptakan suatu maksud atau tujuan tertentu. Maka strategi identik dengan teknik, siasat perang, namun apa bila digabungkan dengan kata pembelajaran (strategi pembelajaran) dapat dipahami sebagai suatu cara atau seperangkat cara atau teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau murid dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap.⁵

⁴ Kunandar, *Op cit*, h. 62

⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Renika Cipta, 2008, h. 267-268

Permasalahan yang berkenaan dengan siswa di kelas, jika tidak dicari solusi dan dibiarkan berlalu begitu saja, akan lebih kompleks dan berlarut-larut. Akibatnya, akan dirasakan pada ketidak-kompetenan siswa di masyarakat yang berhubungan dengan materi pelajaran. Permasalahan siswa maupun guru selama proses belajar, menjadi prioritas, untuk secepatnya diteliti penyebab dan solusinya. Hal itu perlu dipahami oleh seorang guru, karena keberhasilan belajar siswa ditentukan, sejauh mana guru memiliki inisiatif perbaikan terhadap prosedur dan hal yang berkaitan dengan proses yang telah dilakukan.

Dari hasil observasi penulis dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang, penulis menemukan gejala-gejala atau fenomena-fenomena khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa

Nilai hasil belajar, dimana dari 27 orang siswa, terdapat 18 orang siswa (66%) belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Siswa sulit memahami pelajaran, sehingga berdampak terhadap hasil belajar, yaitu masih cenderung rendah atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan sekolah.

2. Metode pembelajaran

- a) Suasana pembelajaran tidak kondusif
- b) Guru cenderung menggunakan metode ceramah.
- c) Selain metode ceramah, guru biasanya mengajar dengan menggunakan metode latihan dan penugasan.
- d) Metode mengajar guru cenderung monoton dan tidak variatif.

Dari fenomena-fenomena atau gejala-gejala di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa belum optimal, khususnya pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini berkemungkinan dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang kurang menarik perhatian siswa. Seperti yang telah disinggung diatas, bahwa metode belajar sangat besar pengaruhnya terhadap daya tangkap siswa pada mata pelajaran. Guru harus bisa mengenali siswanya, artinya bahwa guru harus selalu melihat kondisi anak didiknya. Apa yang mereka (siswa) sukai dan apa yang tidak mereka sukai juga harus diperhatikan oleh guru. Jika siswa telah menyukai sesuatu tentang pelajaran, maka mereka cenderung bersemangat dalam belajar. Semangat belajar siswa inilah yang harus dimunculkan, karena dengan semangat atau gairah belajar tersebut diharapkan berdampak positif pada hasil belajarnya.

Guru selain menggunakan metode belajar seperti yang selama ini digunakan (metode ceramah, penugasan dan kerja kelompok), guru juga dapat memodifikasinya atau dipadukan dengan metode-metode belajar yang lain. Metode pembelajaran yang sedang menjadi trend saat ini adalah metode pembelajaran aktif dan kooperatif. Pembelajaran aktif menekankan pada keaktifan siswa selama proses belajar mengajar, di mana mereka (siswa) terlibat secara penuh dalam pembelajaran tersebut. Metode ini menjadi penyempurna atau sebagai perbaikan metode pembelajaran yang ada selama ini, di mana guru menjadi tutor ataupun yang aktif di kelas sedangkan murid hanya mendengarkan saja hingga tiba saatnya mereka diberi tugas oleh guru.

Metode pembelajaran kooperatif dimaksudkan agar siswa belajar dalam kelompok yang terstruktur. Belajar kooperatif dengan belajar kelompok adalah berbeda, walaupun sama-sama bekerja dalam kelompok. Maksudnya adalah jika belajar kelompok dapat dilakukan dimanapun (misalnya untuk mengerjakan PR yang

diberikan guru), tetapi untuk pembelajaran kooperatif harus diawasi dan diorganisasikan oleh guru. Dalam pembelajaran kooperatif guru juga harus aktif mengawasi jalannya pembelajaran, tergantung model kooperatif mana yang diterapkan karena setiap metode pembelajaran memiliki kriteria-kriteria tertentu. Ada metode pembelajaran yang melibatkan guru secara aktif, tetapi ada juga yang lebih menitik beratkan pada keaktifan siswa hal ini dapat dipilih oleh guru setelah menimbang pada keadaan kelasnya.

Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban merupakan salah satu usaha yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, di mana metode Pembelajaran ini mengajak siswa untuk bekerja dalam kelompok dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih dimodifikasi.⁶ Siswa dapat bekerja dalam kelompoknya dibawah arahan guru, mereka secara aktif dapat mengekspresikan pendapat masing-masing sesuai dengan kemampuan mereka. Jika guru dapat mengkondisikan siswa dengan baik, maka metode ini dapat membuat meriah suasana belajar. Siswa akan bersemangat karena mereka tidak menjawab pertanyaan sendirian tetapi ada teman yang mendukungnya, demikian juga dengan siswa yang kurang pandai akan belajar dengan temannya yang lebih pandai.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka metode pembelajaran aktif bermain jawaban diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran

⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009, h. 118

Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang”

B. Defenisi Istilah

1. Hasil belajar

Hasil Belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu.⁷ Hasil belajar merupakan buah ataupun perolehan dari kegiatan belajar mengajar di sekolah, dimana hasil tersebut diukur dengan penentuan nilai-nilai dalam bentuk angka sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

2. Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban

Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban merupakan metode Pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja dalam kelompok dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih dimodifikasi.⁸

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah

Pendidikan yang menjadi dasar dan pedoman hidup bagi manusia dalam mengatur kehidupannya baik dalam hubungannya dengan Allah, hubungan dengan sesama manusia serta hubungannya dengan alam secara keseluruhan yang terdiri dari aspek-aspek yang berkaitan dengan keyakinan atau credial, yaitu aturan yang mengatur keyakinan seorang terhadap Allah Swt .⁹ sedangkan yang dimaksud Pendidikan Agama Islam disini adalah bidang studi yang diajarkan di SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang

4. Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang. Yaitu upaya melaksanakan pembelajaran menggunakan metode Pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja dalam kelompok dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih

⁷ Tulus Tu'u. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo, 2004, h.75

⁸ Agus Suprijono, *Loc.cit*.

⁹ Toto Suryana dkk, *Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Tiga Mutiara, 2006, h. 36

dimodifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil tindak belajar yang diukur dengan penentuan nilai-nilai dalam bentuk angka sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”apakah penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang?”

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang.

2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang.
- 2) Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang

b. Bagi guru

- 1) Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran yang efektif.

c. Bagi Sekolah :

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Pengertian Hasil Belajar

Aunurrahman menjelaskan hasil belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.¹

Menurut Dimiyati dan Mujiono hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka raport dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.²

Sedangkan menurut Agus Suprijono menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya merujuk pada pendapat Gagne, Agus Suprijono menjelaskan hasil belajar berupa:

¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, h.35

² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 3

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.³

Howard Kingsley dalam Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.⁴

³ Agus Suprijono, *Op. Cit.*, h. 5-6

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009, h. 45

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini.

B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Tohirin, “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.⁵ Namun dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku, banyak faktor yang mempengaruhi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat di golongan menjadi dua golongan. Yaitu:

1. Faktor intern, adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang dalam faktor intern adalah faktor jasmaniah, (meliputi faktor kesehatan, cacat tubuh) termasuk dan faktor Psikologis, (meliputi: faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan). Selain faktor jasmaniah dan faktor psikologis, faktor kelelahan tubuh juga mempengaruhi belajar.
2. Faktor ekstern, adalah faktor yang berada di luar diri individu. Faktor ini meliputi faktor keluarga (berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah, (meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor masyarakat, (meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).⁶

⁵ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001, h. 7.

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, h. 54-72.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, keberadaan metode mengajar jelaslah mempengaruhi proses belajar, di mana secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor intern (dari dalam diri subjek belajar) dan faktor ekstern (dari luar diri subjek belajar). Metode pembelajaran aktif bermain jawaban dalam penelitian ini termasuk dalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar.

Noehi Nasution dan kawan-kawan dalam Syaiful Bahri Djamarah memandang belajar itu bukanlah suatu aktivitas yang berdiri sendiri. Mereka berkesimpulan ada unsur-unsur lain yang ikut terlibat langsung di dalamnya, yaitu masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan dapat berubah menjadi keluaran (*out put*) dengan kualifikasi tertentu. Di dalam proses belajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan (*environmental input*) dan sejumlah faktor, instrumental (*instrumental input*) yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.⁷

C. Metode Pembelajaran

Metode berasal dari Bahasa Yunani ‘*Methodos*’ yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan.⁸

Suryosubroto mengemukakan bahwa metode mengajar adalah merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi belajar dan kompetensi guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 2002, h. 141

⁸ Wikipedia, *Metode*, <http://id.wikipedia.org/wiki/metode> (Diakses 2 Maret 2011)

pada saat berlangsungnya pengajaran.⁹ Sedangkan Nana Sudjana mengatakan bahwa metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar dan belajar.¹⁰

Wina Sanjaya mengungkapkan metode pembelajaran adalah upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal atau dengan kata lain metode adalah *a way in achieving Something*.¹¹

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan guru dalam berinteraksi dengan siswa sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan. Karena itu, proses belajar memerlukan metode yang tepat agar masalah tersebut dapat dihindari. Metode belajar yang tepat akan memungkinkan seorang siswa menguasai ilmu dengan lebih mudah dan lebih cepat sesuai dengan kapasitas tenaga dan pikiran yang dikeluarkan. Dengan kata lain, metode belajar yang tepat tersebut akan memungkinkan siswa belajar lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, siswa akan terhindar dari beban pikiran yang terlalu berat dalam mempelajari suatu bidang studi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran Aktif bermain jawaban, karena dengan penerapan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan mengurangi kegagalan siswa dalam belajar.

⁹ Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002, h 43

¹⁰ Nana Sudjana, *Op. Cit*, h. 76

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Bandung: Kencana, 2008 h. 187

Metode pembelajaran banyak ragam dan jenisnya, ada yang menitik beratkan pada kerja kelompok, keaktifan siswa dan juga dapat digabungkan keduanya, yaitu aktif belajar dengan belajar kelompok. Aktif belajar (*active learning*) lebih menekankan keaktifan siswa selama pembelajaran, dan belajar kelompok (*cooperative learning*) menekankan pada kegiatan belajar secara kelompok, dimana kelompok-kelompok belajar tersebut dibentuk secara terstruktur dengan aturan-aturan atau langkah-langkah pembelajaran yang harus dituruti.

D. Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban

Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban merupakan metode Pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja dalam kelompok dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih dimodifikasi. Selanjutnya langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:¹²

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
2. Guru memberikan kepada tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan, dan menyediakan jawaban atas pertanyaan tersebut dalam sebuah kantong atau kotak kecil di depan kelas. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.
3. Guru meminta masalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada
4. Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain
5. Guru mengulang langkah nomor 4 untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis
6. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan¹³

¹² Agus Suprijono, *Op. Cit.*, h. 118

¹³ Agus Suprijono, *ibid*, h. 75

Zaini menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif.¹⁴ Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Kelebihan metode aktif bermain jawaban sebagai berikut :

- 1) Siswa belajar secara aktif
- 2) Dapat diterapkan dalam kegiatan bermain
- 3) Tidak membutuhkan biaya yang besar

Kelemahan metode aktif bermain jawaban sebagai berikut :

- 1) Harus dipilih materi yang benar-benar sesuai dengan strategi ini
- 2) Tidak semua pelajaran dapat dilaksanakan
- 3) Metode hanya cocok digunakan dengan format klasikal
- 4) metode membutuhkan persiapan matang dan disesuaikan dengan tingkat kelas

E. Hubungan Metode Aktif Bermain Jawaban dengan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang ingin atau yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran, dimana hasil tersebut diukur dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah proses pembelajaran. Sedangkan strategi pembelajaran Aktif bermain jawaban merupakan cara-cara yang digunakan oleh guru (pengajar) dimana di dalamnya terkandung metode serta teknik yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam penelitian ini khususnya yaitu memperoleh hasil belajar yang optimal.

¹⁴ Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*: Yogyakarta, CTSD, 2007, h. 2

Jika hasil belajar merupakan hasil yang ingin dicapai atau diperoleh dalam pembelajaran, maka strategi pembelajaran Aktif bermain jawaban adalah cara untuk mencapai tujuan tersebut. Strategi atau taktik dalam menyampaikan pelajaran sangat diperlukan, untuk memudahkan siswa memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Jika siswa mudah dalam memahami materi pelajaran maka hasil belajarnya pun akan meningkat. Oleh karena itu, strategi pembelajaran Aktif bermain jawaban diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena selain metode ini berbentuk permainan juga dikemas dalam suasana yang akrab, artinya suasana pembelajarannya lebih menyenangkan.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Wilda Hasni dari instansi yang sama yaitu dari Universitas Islam Negeri Riau tahun 2010, jurusan PAI yaitu dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi *Everyone is a Teacher* siswa kelas IV SDN 001 Kemang Kecamatan Pangkalan Kuras. Adapun hasil penelitian saudara Wilda Hasni menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 19 orang (63,33%), sedangkan pada siklus II menjadi 30 orang (100%). Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran menggunakan strategi *everyone is a teacher* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang artinya pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, unsur relevannya dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama menggunakan variabel hasil belajar, sedangkan yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Wilda Hasni adalah dari segi metode yang

digunakan, tempat pelaksanaan penelitian, subjek serta objek penelitian yang berbeda pula. Penelitian tentang aktif bermain jawaban memang belum pernah ada, namun variabel penelitian yang peneliti teliti ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wilda Hasni di atas jika dilihat dari variabel yang sama yaitu hasil belajar.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan kriteria yang ditetapkan sebagai dasar menentukan apakah tindakan yang dilakukan telah berhasil atau tidak, telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Indikator keberhasilan dapat dilihat dari dua aspek, yaitu indikator kinerja dan indikator hasil. Untuk indikator kinerja dibagi menjadi dua yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa.

1. Indikator kinerja

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
- b. Guru memberikan kepada tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan, dan menyediakan jawaban atas pertanyaan tersebut dalam sebuah kantong atau kotak kecil di depan kelas. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.
- c. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada
- d. Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dan kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain

- e. Guru mengulang langkah no 4 untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis
 - f. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.
2. Aktivitas siswa.
- a. Siswa memperhatikan penyampaian materi pembelajaran
 - b. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan guru
 - c. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban
 - d. Siswa memberikan jawaban
 - e. Siswa memberikan pertanyaan

3. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% dari 27 orang siswa mendapatkan ketuntasan belajar, yaitu mendapatkan nilai di atas KKM yang ditetapkan yaitu 65.

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan penjelasan teori yang telah dipaparkan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian yaitu melalui penerapan metode pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas IV tahun pelajaran 2011-2012 dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Sedangkan obyek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2011/2012, yaitu pada siswa kelas IV dalam bulan Agustus 2011 sampai Oktober 2011.

2. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Islam Terpadu Insan Cendikia Jl. Jend. Sudirman, Bangkinang, yaitu pada siswa kelas IV sebanyak 27 orang siswa.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan Juni hingga September 2011. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar selanjutnya. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar berikut:

- Perencanaan/persiapan tindakan
- Pelaksanaan tindakan
- Observasi
- Refleksi

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyusun silabus. Silabus memuat rencana pembelajaran pada suatu dan kelompok mata pelajaran/ tema tertentu yang mencakup Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Materi Pokok, Kegiatan Pembelajaran, Indikator, Penilaian, Alokasi Waktu, dan Sumber Belajar.

2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Setelah silabus dibuat, maka guru perlu merencanakan pelaksanaan pembelajaran satu kali tatap muka. Adapun komponen RPP minimal memuat: tujuan pembelajaran, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran, metode pengajaran, sumber belajar.
3. Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta meminta teman sejawat untuk menjadi observer.
4. Guru mempersiapkan kartu yang akan diberikan kepada siswa yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam materi pelajaran.

b) Implementasi Tindakan

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
2. Guru memberikan kepada tiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.
3. Guru meminta masalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada
4. Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain
5. Guru mengulang langkah no 4 untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis

6. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.

1. Observasi dan Refleksi

a. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian juga melibatkan pengamat dan supervisor, tugas dari pengamat tersebut adalah untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Pengamatan ditujukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama proses berlangsungnya pembelajaran.

b. Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan murid selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisa, dari hasil observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat berjalan dengan efektif dengan menggunakan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban Pada Siswa IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang atau justru sebaliknya.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu : jenis data kualitatif dan data kuantitatif, yang terdiri dari :

1) Penerapan Pembelajaran

Menghasilkan data yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa sesuai dengan langkah-langkah Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban.

2) Hasil Belajar Siswa

Merupakan data yang diperoleh dari tes hasil belajar pada siklus I dan siklus II

b. Teknik Pengumpulan Data

1) Tes Tertulis (essay)

Tes tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan.

2) Observasi

Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban.

E. Analisis Data

1) Aktivitas guru, yaitu aktivitas selama pembelajaran melaksanakan pembelajaran.

2) Aktivitas siswa selama pembelajaran.

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase¹, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

¹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004. h. 43

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
 P = Angka persentase
 100% = Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi, maka dilakukan pengelompokkan atas 5 kriteria penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel III.1. Kategori Observasi aktivitas guru dan siswa.²

NO	Interval	Kategori
1	90 sd 100	Sangat Baik
2	70 sd 89	Baik
3	50 sd 69	Sedang
4	30 sd 49	Kurang
5	10 sd 29	Sangat Kurang

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil belajar, maka dilakukan pengelompokkan atas 5 kriteria penilaian, adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

1. 86 - 100 “Baik Sekali”
2. 71 - 85 “Baik”
3. 56 - 70 “Cukup”
4. 41 - 55 “Kurang”
5. < 40 “Sangat Kurang”³

Untuk mengetahui apakah dengan penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan tes hasil belajar.

² Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP*, Pustaka Yudistira, Yogyakarta. 2007, h. 367

³ Depdikbud. *Buku Laporan Pendidikan SD*. Jakarta: Depdikbud. 2011, h. 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SDIT Insan Cendikia

Sekolah Islam Terpadu pada hakekatnya adalah sekolah yang mengimplementasikan konsep pendidikan Islam. Dalam aplikasinya, Sekolah Islam terpadu diartikan sebagai sekolah yang menerapkan pendekatan penyelenggaraan dengan memadukan pendidikan umum dan pendidikan agama menjadi satu jalinan kurikulum. Dengan pendekatan ini semua mata pelajaran dan semua kegiatan sekolah tidak lepas dari bingkai ajaran dan pesan nilai Islam.

Atas nama Dinas Pendidikan Pemuda Olahraga Kabupaten Kampar memberikan persetujuan kepada penyelenggara sekolah swasta yaitu Yayasan Ulil Albab Bangkinang untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan dengan status terdaftar SK no 2856/425.11/2002 tanggal 3 juni 2002.¹

2. Visi dan Misi SDIT Insan Cendikia

a. Visi

Menjadi sekolah unggulan dalam melahirkan generasi yang memiliki kompetensi IMTAQ dan IPTEK hingga siap menghadapi tantangan zaman.

Indikator visi, adalah menjadi pusat pendidikan yang mampu mempersiapkan generasi beprestasi dan tangguh, dengan cirri-ciri anak didik memiliki:

1. Aqidah yang bersih (salimul aqidah)
2. Ibadah yang benar (shahihul ibadah)

¹ Profil SDIT Insan Cendikia Bangkinang, TP. 2011/2012, h. 45

3. Pribadi yang matang (matinul khuluq)
4. Mandiri (qadirun alai kasbi)
5. Cerdas dan pengetahuan (mutsaqqaful fikri)
6. Sehat dan kuat (qawiyl jismi)
7. Bersungguh-sungguh dan disiplin (mujahidun linafsihi)
8. Tertib dan cermat (munazhzom fi syuunihi)
9. Efisien (harisun ala waqtihi)
10. Bermanfaat (nafiun lighoirihi)

b. Misi

1. Membangun kepribadian siswa untuk mampu mengenal dan mengoptimalkan potensi dirinya berupa intelektual, emosional maupun spiritual
2. Menumbuhkan dan membangun potensi kemandirian siswa dalam kehidupan social
3. Membudayakan nilai-nilai islam dalam kehidupan siswa demi terciptanya generasi yang cerdas, terampil dan berakhlak mulia

c. Tujuan sekolah

1. Melatih dan mengajarkan kemampuan dasar bagi siswa, yaitu
 - a) Pemahaman ddasar akidah syariah dan praktek ibadah
 - b) Kemampuan dasar membaca dan menulis (latin, arab) dan berhitung serta menghafal
 - c) Kemampuan dasar berkomunikasi bahasa Indonesia, Arab, dan Inggris

- d) Keterampilan dasar life skill seperti kemandirian, leadership, mental aritmatika dan lainnya.

2. Mempersiapkan siswa untuk sukses mengikuti jenjang pendidikan berikutnya.²

3. Keadaan Guru dan Murid

a. Keadaan Guru

Dengan kebijakan-kebijakan yang didapat berdasarkan kajian dan evaluasi maka pada tahun pelajaran 2009/2010 sampai sekarang cukup terlihat pengaruh positif dari kebijakan tentang pegawai dan karyawan. Persentasi bergantinya karyawan sangat berkurang sehingga pada tahun 2011/2012 ini sekolah memiliki tenaga pendidikan dan kependidikan yang cukup stabil.

Tabel IV. 1
Keadaan Guru SDIT Insan Cendikia Bangkinang

No	Nama	Jabatan
1	H. Zulhermis, SH	Ketua Yayasan
2	Nur Ikhwan, S.Pd	Sekretaris Yayasan
3	Eliza Deni, STP	Kepala Sekolah
4	Yusnitawati, ST	Wakasek Kurikulum
5	Khairul Azmi, S.Pd.I	Wakasek Kesiswaan
6	Abdul Gafur, A.Ma	Wakasek Sarana Prasarana
7	Arpida	Tata Usaha
8	Yandrafidah, A.Ma	Perpustakaan
9	Rini Yusnita, A.Ma	Lab Komputer
10	Usniwati, S.Pd	UKS
11	M. Baidhowi	PAI/ Al-Qur'an
12	Nuri Musfirah, S.Pd.I	PAI/Bahasa
13	Astuti Meri	Guru PAI
14	Wetri Mardona, S.Si	Sains
15	Eko Saputro	Pramuka
16	Risa Anggraini, A.Ma	Wali Kelas IA
17	Siti Nurbayinah, A.Ma	Wali kelas IB
18	Syarifah Mazni, A.Md	Wali Kelas IIA

² Profil SDIT Insan Cendikia Bangkinang, TP. 2011/2012, h. 48

19	Zaharatul Hasanah, S.Pd.I	Wali Kelas IIB
20	Yandrafidah, A.Ma	Wali Kelas IIIA
21	Usniwati, S.Pd	Wali kelas IIIB
22	Khairul Azmi, S.Pd.I	Wali Kelas IV
23	Abdul Gafur, A.Ma	Wali Kelas V
24	Yusnitawati, ST	Wali Kelas VI
25	Rini Yusnita, A.Ma	Asisten kelas IA
26	Hendrayani, S.Pd	Asisten kelas IB
27	Maslinda	Asisten kelas IIA
28	Putriningsih	Asisten kelas IIB
29	Wardialis	Asisten kelas IIIA
30	Okta Aleksander, S.Ei	Asisten Kelas IIIB

Dari tabel di atas, jumlah guru yang mengajar di SDIT Insan Cendikia sebanyak 20 orang yang terdiri dari guru PAI/ Al-Qur'an, guru PAI/Bahasa, guru Sains, guru Pramuka, Wali Kelas I, II, III, IV, V dan VI, Asisten Kelas I, II, dan III. Di SDIT Insan Cendikia secara umum dikelola oleh Ketua Yayasan, Sekretaris Yayasan, Sekretaris Yayasan, Kepala Sekolah, Wakasek Kurikulum, Wakasek Kesiswaan, Wakasek Sarana Prasarana, tata usaha dan bagian perpustakaan.

b. Keadaan Murid

Untuk mengetahui tentang jumlah murid di SDIT Insan Cendikia dapat diperhatikan pada tabel berikut ini:

Tabel IV. 2
Keadaan Murid SDIT Insan Cendikia Bangkinang

	Kelas						Jumlah
	I	II	III	IV	V	VI	
Jumlah	47	41	55	27	30	24	224
Rombel	2	2	2	1	1	1	9

Dari tabel di atas, diketahui Keadaan Murid SDIT Insan Cendikia Bangkinang sebanyak 224 siswa dengan jumlah kelas sebanyak 9 ruangan, dari 9

kelas, ditempati oleh kelas I, kelas II, dan kelas III masing-masing sebanyak 2 kelas, dan kelas IV, kelas V dan kelas VI masing-masing sebanyak 1 ruang kelas. Keadaan siswa setiap tahun pada tahun 2011/2012 mengalami peningkatan, dari jumlah kelas yang ada di SDIT Insan Cendikia Bangkinang, jumlah guru yang sebanyak 20 orang dianggap masih mencukupi mengajar.

4. Sarana dan Prasarana

Pembangunan fisik sekolah masih terus berjalan, seiring perjalanan proses belajar mengajar. Pembangunan fisik tersebut merupakan realisasi dari bantuan berbagai pihak yaitu Pemerintah Daerah Kampar, Pemerintah Propinsi Riau, Donatur dan orang tua siswa. Dimana bantuan yang diterima berbentuk material maupun non material.

SDIT Insan Cendikia saat ini berdiri di atas lahan seluas 2.250 m persegi, yang merupakan lahan hibah dan hak milik yayasan pengelola. Gedung belajar dan kantor majelis guru sekarang ada 3 bangunan permanen. Bangunan pertama 2 lantai (6 ruangan), bangunan kedua satu lantai (3 bangunan) dan bangunan ketiga sedang dalam proses pembangunan 3 lantai, dimana lantai 1 dan 2 sudah selesai dan sudah digunakan untuk ruang kelas.

Sarana penunjang pembelajaran yang telah dimiliki SDIT Insan Cendikia Bangkinang adalah:

1. Perpustakaan
2. Multimedia (proyektor, monitor TV, internet)
3. Laboratorium computer (20 unit PC)
4. Laboratorium IPA standar SD
5. Kantin sekolah

6. WC (rasio 1:28 orang)

7. Musalla

5. Kurikulum

Adapun yang termasuk mata pelajaran pokok dalah sebagai berikut:

Table IV. 3
Kurikulum di SDIT Insan Cendikia Bangkinang

No	Kurikulum	No	Life Skill
1	Tahfizh	15	TIK
2	Qiraoati/ tahsin	16	Pramuka SIT
3	Bahasa Indonesia	17	Mentoring
4	Bahasa Arab	18	Dokter kecil
5	Bahasa Inggris	19	Peneliti cilik
6	PAI	20	Da'i cilik
7	Matematika	21	Bela diri
8	Sains	22	Penulis cilik
9	IPST	23	Jarimatika
10	SBK		
11	Penjaskes		
12	PPKN		
13	Muatan Lokal		
14	Arab Melayu		

Sumber: Tata Usaha SDIT Insan Cendikia Bangkinang, 2011

Kurikulum SDIT Insan Cendikia Bangkinang memiliki 25 materi pelajaran yang harus diajarkan. Mata pelajaran tersebut merupakan perpaduan antara agama dan umum yaitu mata pelajaran Tahfizh, Qiraoati/ tahsin, Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, Bahasa Inggris, PAI, Matematika, Sains, IPST, SBK, Penjaskes, PPKN, Muatan Lokal, Arab Melayu, TIK, Pramuka SIT, Mentoring, Dokter kecil, Peneliti cilik, Da'i cilik, Bela diri, Penulis cilik dan Jarimatika.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Setelah menganalisa hasil belajar siswa, diketahui bahwa hasil belajar siswa secara klasikal dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum tindakan tergolong

“cukup” dengan persentase 33% siswa yang tuntas atau dengan katagori cukup. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel IV. 4
Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Kategori Nilai
1	Dimas Andhika	50	Kurang
2	Zhafira Muthi'ah	70	Baik
3	Ahmad Zaky Al Barik	50	Kurang
4	Malik Amirul Mukminin	80	Baik
5	Muhammad Dzaky. S	50	Kurang
6	Irfan Ramadhan	60	Cukup
7	M. Firjatullah Nur Akbar	50	Kurang
8	M. Nadhif Syuhada	50	Kurang
9	Muhammad Dzaky	50	Kurang
10	Nurul Fitri	50	Kurang
11	Rahmi Sapitri	60	Cukup
12	Abdul Arif	40	Sangat Kurang
13	Desra Hurhasanah	60	Cukup
14	Dinul Hafis	60	Cukup
15	Haridh Fahnel	50	Kurang
16	Hanifah Shabrina	70	Baik
17	Henjelina Pransiska	70	Baik
18	M. Rizqi Farhany	60	Cukup
19	M. Najjmuddin Al Hafizh	70	Baik
20	Fajar Varizka Dwiputra	70	Baik
21	M. Albi Asva	80	Baik
22	Rizqi Ramadhan	80	Baik
23	Harry Febby Habibillah	60	Cukup
24	Nur Wahyudi Almi	60	Cukup
25	Putrid Nabillah	50	Kurang
26	M. Rhavi Dwi Anzani	80	Baik
27	Syahrani Berliana Azzara	60	Cukup
Rata-rata (%)		60.741	Cukup

Sumber: Hasil Tes, Tahun 2011

Dari tabel VI. 4 di atas, dapat digambarkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal yang diperoleh dari 27 orang siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan

Cendikia Bangkinang rata-rata adalah 60.74 atau siswa yang mendapatkan nilai KKM sebanyak 9 orang siswa.

Oleh sebab itu, peneliti sekaligus merangkap sebagai guru melakukan langkah-langkah untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa tersebut dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban. Adapun tindakan yang dilaksanakan adalah berdasarkan RPP yang telah dibuat dengan langkah-langkah sesuai dengan metode pembelajaran.

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I untuk pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Oktober 2011, pertemuan kedua hari Kamis tanggal 27 Agustus 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang, yang mana dalam satu minggu terdapat 2 kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pokok bahasan yang dibahas pada siklus pertama adalah rukun salat dan sunah salat, dengan standar kompetensi mengenal ketentuan-ketentuan salat. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindak pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas guru diobservasi sedemikian rupa yaitu oleh teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa diobservasi oleh guru dan dibantu oleh observer. Aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang dibawakan oleh guru juga merupakan refleksi keberhasilan siswa

dalam menyerap pelajaran yang diberikan yang tercermin pada hasil belajar setiap siklusnya.

b. Pengamatan (*Observation*)

1. Observasi Aktifitas Guru

Aktifitas guru yang diamati terdiri dari 6 aspek. Observasi dilakukan oleh observer atau teman sejawat. Untuk lebih jelasnya hasil observasi aktifitas guru pada pertemuan pertama dijelaskan berikut ini.

Tabel IV.5
Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain
Jawaban Pada Siklus I pertemuan 1

No	Aktivitas	Pertemuan 1					JML
		BS	B	C	K	SK	
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.						3
2	Guru memberikan kepada tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.						1
3	Guru meminta masalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada						4
4	Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain						1
5	Guru mengulang langkah no 4 untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis						4
6	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.						1
Jumlah		8	3	0	3	0	14
Persentase		29%	11%	0%	11%	0%	50%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Sedangkan Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban Pada Siklus I pertemuan 2 juga dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

Tabel IV.6
Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain
Jawaban Pada Siklus I pertemuan 2

No	Aktivitas	Pertemuan 2					JML
		BS	B	C	K	SK	
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.						3
2	Guru memberikan kepada tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.						1
3	Guru meminta masalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada						4
4	Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain						2
5	Guru mengulang langkah no 4 untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis						4
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.						2
Jumlah		8	3	4	1	0	16
Persentase		29%	11%	14%	4%	0%	57%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Dari tabel di atas, dapat digambarkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban, maka setelah dilakukan observasi (pertemuan pertama) diperoleh dengan persentase 50%, serta pertemuan 2 dengan persentase 57%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan pada Bab III, maka aktifitas guru dalam penerapan *Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban* pada siklus I ini berada pada klasifikasi “kurang” sedangkan pada pertemuan 2 berada pada kategori “cukup”.

2. Observasi Aktifitas Siswa

Kelemahan-Kelemahan aktifitas guru pada siklus pertama ini akan mempengaruhi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Dari tabel VI. 4, setelah dilakukan observasi pertama kali saat dilaksanakan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban (pertemuan pertama), maka dapat digambarkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan metode tersebut secara klasikal pada siklus I mencapai persentase 57%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan di Bab III, maka aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada siklus I pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi “Sedang”. Karena 57% berada pada rentang 50-69%.

Tabel IV.7
 Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode
 Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus I

No	Siswa	Indikator Aktivitas Siswa					Pertemuan 1		
		1	2	3	4	5	Juml	Ya	Tidak
1	Abdul Arif						4	4	1
2	Ahmad Zaky Al Barik						2	2	3
3	Desra Hurhasanah						4	4	1
4	Dimas Andhika						1	1	4
5	Dinul Hafis						2	2	3
6	Fajar Varizka Dwiputra						1	1	4
7	Hanifah Shabrina						4	4	1
8	Haridh Fahnel						3	3	2
9	Harry Febby Habibillah						4	4	1
10	Henjelina Pransiska						3	3	2
11	Irfan Ramadhan						3	3	2
12	M. Albi Asva						3	3	2
13	M. Firjatullah Nur Akbar						4	4	1
14	M. Nadhif Syuhada						4	4	1
15	M. Najmuddin Al Hafizh						4	4	1
16	M. Rhavi Dwi Anzani						2	2	3
17	M. Rizqi Farhany						3	3	2
18	Malik Amirul Mukminin						4	4	1
19	Muhammad Dzaky						2	2	3
20	Muhammad Dzaky. S						3	3	2
21	Nur Wahyudi Almi						2	2	3
22	Nurul Fitri						2	2	3
23	Putrid Nabillah						3	3	2
24	Rahmi Sapitri						3	3	2
25	Rizqi Ramadhan						2	2	3
26	Syahrani Berliana Azzara						4	4	1
27	Zhafira Muthi'ah						1	1	4
Jumlah		13	27	16	11	10	77	77	58
Persentase		48%	100%	59%	41%	37%	57%	57%	43%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Indikator aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar
2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban
4. Siswa memberikan jawaban

5. Siswa memberikan pertanyaan

Sedangkan rincian aktivitas siswa secara klasikal atau rekapitulasi pertemuan pertama, adalah:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar, pada aspek ini terdapat 7 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 48%.
2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 27 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 100%.
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban, pada aspek ini terdapat 16 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 59%.
4. Siswa memberikan jawaban, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 11 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 41%.
5. Siswa memberikan pertanyaan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 10 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 37%.

Pada pertemuan dua saat dilaksanakan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban (pertemuan kedua), maka dapat digambarkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan metode tersebut secara klasikal pada siklus I mencapai persentase 67% atau meningkat 10% dari pertemuan sebelumnya, maka aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada siklus I pertemuan 2 ini berada pada klasifikasi “Sedang”. Karena 67% berada pada rentang 50-69%.

Sedangkan pada pertemuan 2, aktivitas siswa meningkat lebih tinggi, untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

Tabel IV.8
Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus I

No	Siswa	Indikator Aktivitas Siswa					Pertemuan 2		
		1	2	3	4	5	Juml	Ya	Tidak
1	Abdul Arif						3	3	2
2	Ahmad Zaky Al Barik						4	4	1
3	Desra Hurhasanah						4	4	1
4	Dimas Andhika						4	4	1
5	Dinul Hafis						5	5	0
6	Fajar Varizka Dwiputra						2	2	3
7	Hanifah Shabrina						2	2	3
8	Haridh Fahnel						4	4	1
9	Harry Febby Habibillah						3	3	2
10	Henjelina Pransiska						4	4	1
11	Irfan Ramadhan						4	4	1
12	M. Albi Asva						4	4	1
13	M. Firjatullah Nur Akbar						1	1	4
14	M. Nadhif Syuhada						4	4	1
15	M. Najmuddin Al Hafizh						5	5	0
16	M. Rhavi Dwi Anzani						3	3	2
17	M. Rizqi Farhany						4	4	1
18	Malik Amirul Mukminin						3	3	2
19	Muhammad Dzaky						4	4	1
20	Muhammad Dzaky. S						3	3	2
21	Nur Wahyudi Almi						2	2	3
22	Nurul Fitri						5	5	0
23	Putrid Nabillah						1	1	4
24	Rahmi Sapitri						3	3	2
25	Rizqi Ramadhan						4	4	1
26	Syaharani Berliana Azzara						3	3	2
27	Zhafira Muthi'ah						3	3	2
Jumlah		16	27	20	14	14	91	91	44
Persentase		59%	100%	74%	52%	52%	67%	67%	33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Indikator aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar

2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban
4. Siswa memberikan jawaban
5. Siswa memberikan pertanyaan

Sedangkan rincian aktivitas siswa secara klasikal atau rekapitulasi pertemuan pertama, adalah:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar, pada aspek ini terdapat 16 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 59%.
2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 27 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 100%.
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban, pada aspek ini terdapat 20 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 74%.
4. Siswa memberikan jawaban, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 14 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 52%.
5. Siswa memberikan pertanyaan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 14 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 52%.

3. Tes Hasil Belajar

Walaupun aktifitas siswa pada siklus I sudah tergolong “sedang”, namun masih harus lebih ditingkatkan lagi. Pada saat pertemuan pertama ini guru memberikan soal antara lain:

1. Sebutkan pengertian rukun salat!
2. Sebutkan 13 rukun salat!

3. Sebutkan pengertian sunah salat
4. Sebutkan 7 sunah dalam salat!
5. Apakah sujud termasuk sunah salat?

Sedangkan siswa menjawab dengan berbagai macam jawaban. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus I ini adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 9
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Kategori Nilai
1	Abdul Arif	100	Baik Sekali
2	Ahmad Zaky Al Barik	80	Baik
3	Desra Hurhasanah	60	Cukup
4	Dimas Andhika	90	Baik Sekali
5	Dinul Hafis	70	Baik
6	Fajar Varizka Dwiputra	80	Baik
7	Hanifah Shabrina	80	Baik
8	Haridh Fahnel	80	Baik
9	Harry Febby Habibillah	70	Baik
10	Henjelina Pransiska	60	Cukup
11	Irfan Ramadhan	80	Baik
12	M. Albi Asva	70	Baik
13	M. Firjatullah Nur Akbar	80	Baik
14	M. Nadhif Syuhada	50	Kurang
15	M. Najjmuddin Al Hafizh	60	Cukup
16	M. Rhavi Dwi Anzani	70	Baik
17	M. Rizqi Farhany	80	Baik
18	Malik Amirul Mukminin	60	Cukup
19	Muhammad Dzaky	70	Baik
20	Muhammad Dzaky. S	50	Kurang
21	Nur Wahyudi Almi	90	Baik Sekali
22	Nurul Fitri	20	Sangat Kurang
23	Putrid Nabillah	40	Sangat Kurang
24	Rahmi Sapitri	100	Baik Sekali
25	Rizqi Ramadhan	50	Kurang
26	Syahrani Berliana Azzara	60	Cukup
27	Zhafira Muthi'ah	80	Baik
Rata-rata (%)		69.63	Cukup

Sumber: Hasil Tes, Tahun 2011

Dari tabel VI. 8 di atas, dapat digambarkan bahwa hasil belajar pada siklus I ini mendapatkan rata-rata sebesar 69.63. Jika nilai ini dibandingkan dengan KKM yang ingin diperoleh, maka dianggap belum mencapai KKM, selain itu ketuntasan siswa yang mendapat nilai KKM secara individu pun baru mencapai 17 orang atau 63%.

4. Refleksi (*Reflection*) Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I tergolong “Cukup”, karena 69.63 berada pada rentang 56-70. Melihat tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut, maka dapat diketahui bahwa siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, adapun indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah 70% dari 27 orang siswa mencapai KKM atau ketuntasan belajar yang ditetapkan. Maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat, disebabkan ada beberapa hal yang tidak telaksana dengan baik, yaitu pada pada aspek:

1. Guru memberikan kepada tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.
2. Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain
3. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan

Berdasarkan hasil pembahasan, maka solusi yang diambil adalah:

1. Agar siswa lebih serius lagi dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka sebaiknya guru mengajarkan materi lebih baik lagi dengan penguasaan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban lebih lancar lagi.
2. Guru harus memberikan kesempatan atau membiasakan siswa untuk bertanya tentang materi karena kemauan bertanya akan menggugah keingintahuan siswa dan menguatkan daya ingat siswa tentang materi.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I untuk pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 1 November 2011, pertemuan kedua hari kamis tanggal 3 November 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang, yang mana dalam satu minggu terdapat 2 kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pokok bahasan yang dibahas pada siklus kedua adalah Syarat sah dan syarat wajib salat serta hal yang membatalkan salat, dengan standar kompetensi mengenal ketentuan-ketentuan salat. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindak pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas guru diobservasi sedemikian rupa yaitu oleh teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa diobservasi oleh guru dan dibantu oleh observer. Aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang dibawakan oleh guru juga

merupakan refleksi keberhasilan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan yang tercermin pada hasil belajar setiap siklusnya.

b. Pengamatan (*Observation*)

1. Observasi Aktifitas Guru

Aktifitas guru yang diamati terdiri dari 6 aspek. Observasi dilakukan oleh observer atau teman sejawat. Untuk lebih jelasnya hasil observasi aktifitas guru pada pertemuan pertama dijelaskan berikut ini.

Tabel IV.10
Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain
Jawaban Pada Siklus II pertemuan 1

No	Aktivitas	Pertemuan 1					JML
		BS	B	C	K	SK	
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.						3
2	Guru memberikan kepada tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.						3
3	Guru meminta masalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada						4
4	Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain						3
5	Guru mengulang langkah no 4 untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis						4
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.						3
Jumlah		8	12	0	0	0	20
Persentase		29%	43%	0%	0%	0%	71%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Sedangkan Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban Pada Siklus II pertemuan 2 juga dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

Tabel IV.11
Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Melalui Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban Pada Siklus II pertemuan 2

No	Aktivitas	Pertemuan 2					JML
		BS	B	C	K	SK	
1	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.						4
2	Guru memberikan kepada tiap kelompok pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk tiap kelompok adalah sama.						3
3	Guru meminta masalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada						4
4	Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain						3
5	Guru mengulang langkah no 4 untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis						4
7	Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.						3
Jumlah		12	9	0	0	0	21
Persentase		43%	32%	0%	0%	0%	75%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Dari tabel di atas, dapat digambarkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban, maka setelah dilakukan observasi (pertemuan pertama) diperoleh dengan persentase 71%, serta pertemuan 2 dengan persentase 75%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan pada Bab III, maka aktifitas guru dalam penerapan *Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban* pada siklus II ini berada pada klasifikasi “baik” sedangkan pada pertemuan 2 berada pada kategori “baik”.

2. Observasi Aktifitas Siswa

Dari tabel VI. 8 di atas, setelah dilakukan observasi saat dilaksanakan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban (pertemuan ketiga), maka dapat digambarkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan metode tersebut secara klasikal pada siklus II mencapai persentase 74%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan di Bab III, maka aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada siklus I pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi “baik”. Karena 74% berada pada rentang 70-89%.

Kelemahan-Kelemahan aktifitas guru pada siklus pertama ini akan mempengaruhi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel IV.12
 Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode
 Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus II pertemuan 3

No	Siswa	Indikator Aktivitas Siswa					Pertemuan 3		
		1	2	3	4	5	Juml	Ya	Tidak
1	Abdul Arif						4	4	1
2	Ahmad Zaky Al Barik						3	3	2
3	Desra Hurhasanah						4	4	1
4	Dimas Andhika						2	2	3
5	Dinul Hafis						4	4	1
6	Fajar Varizka Dwiputra						4	4	1
7	Hanifah Shabrina						4	4	1
8	Haridh Fahnel						5	5	0
9	Harry Febby Habibillah						4	4	1
10	Henjelina Pransiska						4	4	1
11	Irfan Ramadhan						4	4	1
12	M. Albi Asva						5	5	0
13	M. Firjatullah Nur Akbar						3	3	2
14	M. Nadhif Syuhada						2	2	3
15	M. Najjmuddin Al Hafizh						3	3	2
16	M. Rhavi Dwi Anzani						4	4	1
17	M. Rizqi Farhany						4	4	1
18	Malik Amirul Mukminin						2	2	3
19	Muhammad Dzaky						5	5	0
20	Muhammad Dzaky. S						5	5	0
21	Nur Wahyudi Almi						4	4	1
22	Nurul Fitri						4	4	1
23	Putrid Nabillah						3	3	2
24	Rahmi Sapitri						3	3	2
25	Rizqi Ramadhan						3	3	2
26	Syaharani Berliana Azzara						5	5	0
27	Zhafira Muthi'ah						3	3	2
Jumlah		21	27	17	17	18	100	100	35
Persentase		78%	100%	63%	63%	67%	74%	74%	26%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Indikator aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar
2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban
4. Siswa memberikan jawaban
5. Siswa memberikan pertanyaan

Sedangkan rincian aktivitas siswa secara klasikal atau rekapitulasi pertemuan pertama, adalah:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar, pada aspek ini terdapat 21 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 78%.
2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 27 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 100%.
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban, pada aspek ini terdapat 17 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 63%.
4. Siswa memberikan jawaban, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 17 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 63%.
5. Siswa memberikan pertanyaan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 18 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 67%.

Sedangkan pada pertemuan 4, aktivitas siswa meningkat lebih tinggi. Dari tabel VI. 9 di atas, setelah dilakukan observasi pertama kali saat dilaksanakan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban (pertemuan keempat), maka dapat digambarkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan metode tersebut secara klasikal pada siklus II mencapai persentase 84%, maka aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada siklus II pertemuan 4 ini berada pada klasifikasi “baik”. Karena 84% berada pada rentang 70-89%.

Tabel IV.13
 Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar dalam pembelajaran dengan Metode
 Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban pada Siklus II Pertemuan 4

No	Siswa	Indikator Aktivitas Siswa					Pertemuan 3		
		1	2	3	4	5	Juml	Ya	Tidak
1	Abdul Arif						4	4	1
2	Ahmad Zaky Al Barik						3	3	2
3	Desra Hurhasanah						5	5	0
4	Dimas Andhika						3	3	2
5	Dinul Hafis						4	4	1
6	Fajar Varizka Dwiputra						5	5	0
7	Hanifah Shabrina						4	4	1
8	Haridh Fahnel						5	5	0
9	Harry Febby Habibillah						4	4	1
10	Henjelina Pransiska						4	4	1
11	Irfan Ramadhan						5	5	0
12	M. Albi Asva						5	5	0
13	M. Firjatullah Nur Akbar						5	5	0
14	M. Nadhif Syuhada						5	5	0
15	M. Najmuddin Al Hafizh						4	4	1
16	M. Rhavi Dwi Anzani						4	4	1
17	M. Rizqi Farhany						5	5	0
18	Malik Amirul Mukminin						2	2	3
19	Muhammad Dzaky						5	5	0
20	Muhammad Dzaky. S						5	5	0
21	Nur Wahyudi Almi						3	3	2
22	Nurul Fitri						4	4	1
23	Putrid Nabillah						5	5	0
24	Rahmi Sapitri						5	5	0
25	Rizqi Ramadhan						3	3	2
26	Syahrani Berliana Azzara						5	5	0
27	Zhafira Muthi'ah						3	3	2
Jumlah		23	27	19	24	21	114	114	21
Persentase		85%	100%	70%	89%	78%	84%	84%	16%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011.

Indikator aktivitas siswa:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar
2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban
4. Siswa memberikan jawaban
5. Siswa memberikan pertanyaan

Sedangkan rincian aktivitas siswa secara klasikal atau rekapitulasi pertemuan pertama, adalah:

1. Siswa memperhatikan penyampaian materi ajar, pada aspek ini terdapat 23 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 85%.
2. Siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 27 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 100%.
3. Siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dan menebak kantong jawaban, pada aspek ini terdapat 19 orang siswa yang aktif dari 27 orang siswa atau dengan persentase 70%.
4. Siswa memberikan jawaban, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 24 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 89%.
5. Siswa memberikan pertanyaan, Setelah diamati pada aspek ini terdapat 21 orang siswa yang aktif atau dengan persentase 78%.

3. Tes Hasil Belajar

Walaupun aktifitas siswa pada siklus II sudah tergolong “sedang”, namun masih harus lebih ditingkatkan lagi. Pada saat pertemuan pertama ini guru memberikan soal antara lain:

1. Apakah salat sah jika tidak melaksanakan satu syarat wajibnya?
2. Ada berapa syarat sah salat? Sebutkan!
3. Ada berapa syarat wajib salat? Sebutkan!
4. Jika melakukan hal yang membatalkan salat, apa yang harus dilakukan?

5. Sebutkan 9 hal yang membatalkan salat!

Sedangkan siswa menjawab dengan berbagai macam jawaban. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 14
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori Nilai
1	Abdul Arif	100	Baik Sekali
2	Ahmad Zaky Al Barik	80	Baik
3	Desra Hurhasanah	60	Cukup
4	Dimas Andhika	90	Baik Sekali
5	Dinul Hafis	70	Baik
6	Fajar Varizka Dwiputra	80	Baik
7	Hanifah Shabrina	80	Baik
8	Haridh Fahnel	80	Baik
9	Harry Febby Habibillah	90	Baik Sekali
10	Henjelina Pransiska	60	Cukup
11	Irfan Ramadhan	80	Baik
12	M. Albi Asva	70	Baik
13	M. Firjatullah Nur Akbar	80	Baik
14	M. Nadhif Syuhada	70	Baik
15	M. Najjmuddin Al Hafizh	50	Kurang
16	M. Rhavi Dwi Anzani	80	Baik
17	M. Rizqi Farhany	80	Baik
18	Malik Amirul Mukminin	60	Cukup
19	Muhammad Dzaky	80	Baik
20	Muhammad Dzaky. S	60	Cukup
21	Nur Wahyudi Almi	90	Baik Sekali
22	Nurul Fitri	70	Baik
23	Putrid Nabillah	80	Baik
24	Rahmi Sapitri	100	Baik Sekali
25	Rizqi Ramadhan	70	Baik
26	Syahrani Berliana Azzara	60	Cukup
27	Zhafira Muthi'ah	90	Baik Sekali
Rata-rata (%)		76.296	Baik

Sumber: Hasil Tes, Tahun 2011

Dari tabel VI. 12 di atas, dapat digambarkan bahwa hasil belajar pada siklus II ini mendapatkan rata-rata sebesar 76.29. Jika nilai ini dibandingkan dengan KKM

yang ingin diperoleh, maka dianggap telah mencapai KKM, karena ketuntasan siswa yang mendapat nilai KKM secara individu mencapai 21 orang atau 78%.

4. Refleksi (*Reflection*) Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tergolong “baik”. Melihat tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut, maka dapat diketahui bahwa siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, adapun indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah 80% dari 27 orang siswa mencapai KKM atau ketuntasan belajar yang ditetapkan 65. Pada pertemuan keempat siklus II ini siswa yang tuntas mencapai 21 orang siswa. Maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat diketahui siswa telah mencapai tujuan penelitian dan tidak perlu dilakukan siklus berikutnya. Pada siklus ini siswa sudah lebih serius lagi dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, selain itu siswa sudah banyak yang berani menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lain maupun membenarkan jawaban yang dilontarkan jika salah.

C. Pembahasan

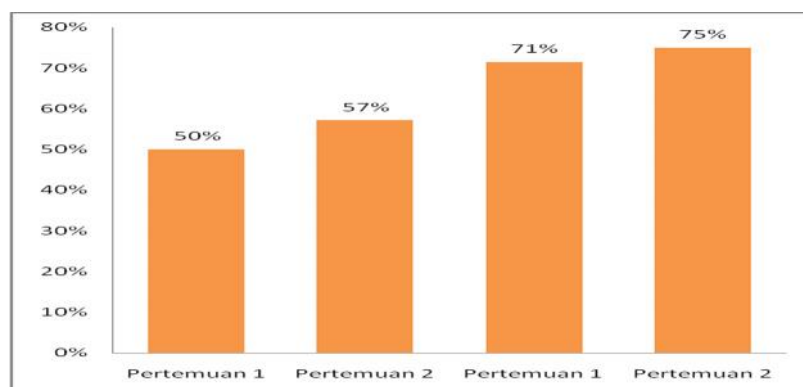
1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode aktif bermain jawaban terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I dan II guru telah melaksanakan seluruh aktivitas yang dijadikan indikator pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode aktif bermain jawaban. Artinya, guru telah melaksanakan denganmaksimal seluruh aktivitas, dan menandakan bahwa guru telah menguasai dengan baik metode yang dimaksud dalam penelitian ini.

Tabel IV. 15
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Pertemuan	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I	Pertemuan 1	50%	Kurang
		Pertemuan 2	57%	Cukup
2	Siklus II	Pertemuan 1	71%	Baik
		Pertemuan 2	75%	Baik

Sumber: Data Hasil Olahan Observasi 2011



Grafik. 1
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru siklus I pertemuan 1 sebesar 50% dengan kategori “kurang” pada pertemuan 2 menjadi 57% dengan kategori “cukup” dan siklus II pertemuan 1 sebesar 71% dengan kategori “baik”, meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 75% dengan kategori “baik”.

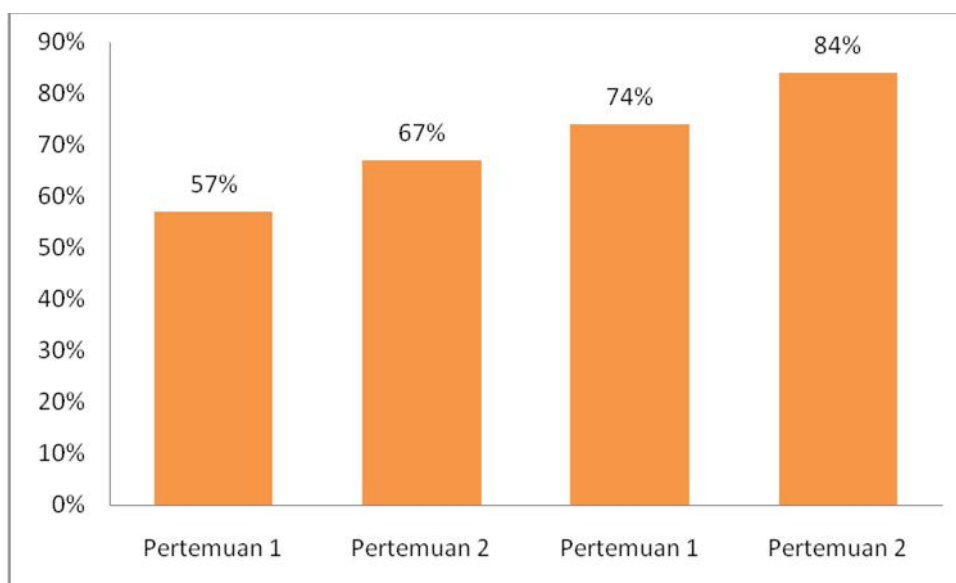
2. Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar siswa khususnya pada bidang studi PAI dalam materi shalat menggunakan metode aktif bermain jawaban dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel IV. 16
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Pertemuan	Rata-rata	Keterangan
1	Siklus I	Pertemuan 1	57%	Sedang
		Pertemuan 2	67%	Sedang
2	Siklus II	Pertemuan 1	74%	Baik
		Pertemuan 2	84%	Baik

Sumber: Data Hasil Olahan Observasi 2011



Grafik. 2
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 sebesar 57% dengan kategori “sedang” pada pertemuan 2 menjadi 67% dengan kategori juga ‘sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 74% dengan kategori “baik”, meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 84% dengan kategori “baik”.

3. Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

Tabel IV. 17
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Klasifikasi	Standar	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Frek	%	Frek	%
Baik Sekali	86 - 100	4	15%	6	22%
Baik	71 - 85	8	30%	10	37%
Cukup	56 - 70	10	37%	10	37%
Kurang	41 - 55	3	11%	1	4%
Sangat Kurang	< 40	2	7%	0	0%
Jumlah		27	100%	27	100%
Persentase ketuntasan		63%		78%	

Sumber: Hasil olahan penelitian, 2011

Perbandingan hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II secara jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Diagram Batang 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Sumber: Hasil olahan penelitian, 2011

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus I yang mendapatkan nilai baik sekali sebanyak 15% dan meningkat pada siklus II menjadi

22%. Yang mendapatkan nilai baik pada siklus I 30% dan pada siklus II meningkat menjadi 37%, untuk siswa yang mendapatkan nilai cukup terdapat 37% pada siklus I dan pada siklus II 37%, sedangkan siswa yang mendapatkan kategori nilai kurang ada sebanyak 11% pada siklus I dan menurun pada siklus II menjadi 4%, dan siswa yang mendapatkan kategori nilai sangat kurang sebesar 7% pada siklus I dan 0% pada siklus II. Untuk kategori nilai "kurang" dan "sangat kurang", nilai yang menurun merupakan peningkatan nilai/hasil belajar siswa semakin baik.

Hasil belajar menggunakan metode aktif bermain jawaban mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I secara klasikal ketuntasan yang didapat sebesar 63% dan pada siklus II meningkat menjadi 78%. Atau dalam arti siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 17 orang siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 10 orang siswa, kemudian pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 21 orang siswa dan yang tidak tuntas menjadi sebanyak 6 orang. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

Kelemahan-kelemahan penerapan pada siklus I setelah diperbaiki pada siklus II dan mencapai tingkat yang lebih tinggi dan ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui perbaikan proses pelaksanaan metode aktif bermain jawaban pada siklus II tersebut, hasil belajar siklus II mencapai ketuntasan hasil belajar siswa untuk indikator hasil belajar sebesar 78% dari 27 orang siswa.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II dibandingkan pada siklus I menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dibawakan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi. Artinya, perencanaan pembelajaran yang dibuat sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang terjadi di dalam kelas selama ini. Selanjutnya, adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran PAI dari sebelumnya ke siklus I dan kesiklus II menunjukkan bahwa penerapan metode aktif bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang. Keadaan di atas senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kunandar bahwa metode pembelajaran adalah upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.³

Selain dikatakan bahwa siswa telah belajar dengan lebih aktif. Artinya, siswa belajar dengan menggunakan seluruh aktifitas, baik kognitif, afektif dan psikomotor untuk menguasai materi. Zaini menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif.⁴ Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

D. Pengujian Hipotesis

Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti telah diuraikan di atas menjelaskan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban secara benar maka aktivitas siswa menjadi lebih aktif dan pada gilirannya hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Informasi ini membuktikan bahwa hipotesis peneliti yang berbunyi "Dengan penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dapat

³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Bandung: Kencana, 2008 h. 187

⁴ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*: Yogyakarta, CTSD, 2007, h. 2

meningkatkan Hasil Belajar PAI siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dapat meningkatkan Hasil Belajar PAI siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang. Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode aktif bermain jawaban terjadi peningkatan secara positif. Pada siklus I dan II guru telah melaksanakan seluruh aktivitas yang dijadikan indikator pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode aktif bermain jawaban. Artinya, guru telah 75% melaksanakan seluruh aktivitas, dan menandakan bahwa guru telah menguasai dengan baik metode yang dimaksud dalam penelitian ini. Aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 sebesar 57% dengan kategori “sedang” pada pertemuan 2 menjadi 67% dengan kategori juga ‘sedang dan siklus II pertemuan 1 sebesar 74% dengan kategori “baik”, meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase sebesar 84% dengan kategori “baik”. Hasil belajar menggunakan metode aktif bermain jawaban mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I secara klasikal ketuntasan yang didapat sebesar 63% dan pada siklus II meningkat menjadi 78%.

5.2 Saran

Bertolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban dapat meningkatkan

hasil Belajar PAI siswa kelas IV SD Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Agar pelaksanaan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban tersebut dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya.
2. Dalam penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban, sebaiknya guru dapat memilihkan tingkat kelas yang sesuai, karena siswa sekolah di tingkat rendah masih kurang mampu dalam berfikir tingkat tinggi, sementara dalam model ini perlu kegiatan kerjasama.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Alfabeta, 2009
- Agus Suprijono, Cooperative Learning, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010
- Anas Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Depdikbud. Buku Laporan Pendidikan SD. Jakarta: Depdikbud. 2011
- Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2005
- Dimiyati Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- Hisyam Zaini, dkk, Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta: CTSD, Edisi Revisi 2007
- KTSP, Panduan Lengkap KTSP, Yogyakarta: Pustaka Yudistira, 2007
- Kunandar. Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007
- Nana Sudjana, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009
- Melvin L. Silberman, Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif), Bandung: Nusa Media, 2006
- Suryosubroto. Proses Belajar Mengajar di Sekolah, Jakarta: Rineka Cipta. 2002
- Toto Suryana dkk, Pendidikan Agama Islam, Bandung: Tiga Mutiara, 2006.
- Wilda Hasni. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi Everyone is a Teacher siswa kelas IV SDN 001 Kemang Kecamatan Pangkalan Kuras. Pekanbaru: UIN, 2010.
- Wina Sanjaya, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Bandung: Ken 2008